S.T.A.L.K.E.R.

DAS BRETTSPIEL

WÄCHTER UND FREIHEIT – REGELN UND MISSIONSLEITFADEN

SPIELMATERIAL

* Der Inhalt der Missionsschachteln ist auf Seite **5** des W&F-Handlungsbuchs (hinten in „W&F – Regeln und Missionsleitfaden“) zu finden.

AUS PAPIER

1x W&F – Regeln und Missionsleitfaden/Handlungsbuch

4 Aufklebersets

KARTEN

Standardkarten

19 Waffenkarten

22 Konsequenzkarten

6 Kontaktkarten

Kleine Karten

18 Monturkarten

11 Modifikationskarten

2 Gegenstandskarten

MARKER

32 Talentmarker

11 -1 TP-Verlust-Marker (Gegner)

2 Gegnerteammarker

FIGUREN

3 Wächtersoldat-Figuren

1 Wächterpanzerung-Figur

3 Freiheitskämpfer-Figuren

1 Freiheitspanzerung-Figur

SONSTIGES

4 Spielplanteile

3 Missionsschachteln*

2 Trennkarten
für die Kampagnenmappe

S.T.A.L.K.E.R.: DAS BRETTSPIEL
ERWEITERUNG WÄCHTER UND FREIHEIT

Wächter und Freiheit sind zwei Seiten derselben Medaille. Den Konflikt zwischen diesen beiden Fraktionen gibt es schon so lang wie die Zone. Wenn du dich einer anschließt, verärgerst du die andere, was deine Zukunft merklich beeinflussen wird. Zum Guten oder zum Schlechten? Das wird sich mit der Zeit zeigen.

EINBETTUNG DER ERWEITERUNG IN DAS HAUPTSPIEL

Die Erweiterung „Wächter und Freiheit" enthält zusätzliches Spielmaterial und weitere Handlungsstränge für S.T.A.L.K.E.R.: Das Brettspiel. Sobald ihr die Schachtel öffnet, könnt ihr die Komponenten gemäß den folgenden Regeln zum Hauptspiel hinzufügen:

1. Fügt die Waffenkarte „RPG-7U" zum Waffendeck hinzu. Ihr könnt sie entsprechend den normalen Regeln erhalten.
2. Fügt die 2 Gegenstandskarten „RPG-Granatentasche" dem Gegenstandsdeck hinzu. Ihr könnt sie entsprechend den normalen Regeln erhalten.
3. Fügt die 11 Modifikationskarten dem Modifikationsdeck hinzu. Ihr könnt sie entsprechend den normalen Regeln erhalten.
4. Fügt alle 4 Spielplanteile zu den Spielplanteilen aus dem Hauptspiel hinzu. Die W&F-Spielplanteile haben folgende Nummern: **60, 61, 62, 63**.
5. Legt die Marker für das Gegnerteam und -1 in die entsprechenden Fächer der Aufbewahrungshilfe.
6. Die restlichen Komponenten werden im Lauf der Geschichte von W&F verfügbar.

Falls ihr die Inhalte von „Wächter und Freiheit" später wieder aus dem Hauptspiel entfernen wollt, könnt ihr alle Karten aus der Erweiterung leicht an der Markierung „DF" in einer der Ecken erkennen. Karten, die zu einer Fraktion gehören, sind eindeutig mit „Wächter" oder „Freiheit" gekennzeichnet.

Geschichte von Wächter und Freiheit

Die Schachtel von „Wächter und Freiheit" fügt eine zusätzliche Geschichte hinzu, die 3 Missionen umfasst. Ihr könnt sie eurer Partie jederzeit hinzufügen, indem ihr eure Zonenkarte mit folgendem Aufkleber aktualisiert:

- 50. „Mission **DF1** Zwischen den Stühlen".

Bereits abgeschlossene Missionsschachteln könnt ihr zur bequemeren Aufbewahrung gegen die neuen aus der Schachtel von „Wächter und Freiheit" austauschen.

Wenn ihr die „Mission **DF1** Zwischen den Stühlen" abschließt, verändert das die Phase eurer Zonenerkundung und den Inhalt eurer Mappe. Wir empfehlen also, sie so schnell wie möglich abzuschließen, um sie richtig zu erleben, aber aufgrund ihres Schwierigkeitsgrads solltet ihr zuvor mindestens 1 Geschichte abschließen.

REGELN FÜR DIE FRAKTIONEN

Sobald ihr einer Fraktion beitretet, könnt ihr Ausrüstung und Talente erhalten, die nur für diese verfügbar sind. Aber die Entscheidung für eine Seite bringt Konsequenzen mit sich, die Einzelgänger vielleicht gar nicht bedenken.

Eure Fraktionszugehörigkeit wird mit einem Aufkleber auf eurer Zonenkarte markiert.

Fraktionsbeschränkte Waffen und Monturen

C40 (Wächter-Quartiermeister) und **C45 (Freiheitsschmuggler)** bieten Waffen und Monturen an, die auf ihre jeweilige Fraktion beschränkt sind. Wenn ihr diese Händler besucht, könnt ihr Waffen- und Monturkarten kaufen, die auf der Rückseite mit „Wächter" bzw. „Freiheit" markiert sind.

Zusätzliche Stalkerfiguren

Ihr könnt jegliche Figuren der von euch gewählten Fraktion verwenden, sobald ihr „Mission **DF1** Zwischen den Stühlen" abgeschlossen habt.

Fraktionstalente

HEILMAGIE
Wenn du eine Medizingegenstand-Aktion durchführst, wird das Ziel der Aktion um zusätzlich 4 TP geheilt.
ZIELGERICHTETE SALVE
Einmal pro Zug darfst du einen Körperteil auswählen und mit einer Salve angreifen.

C41 (Wächter-Ausbilder) und **C46 (Freiheitsmentor)** können euch besondere Talente lehren, die nur für ihre jeweilige Fraktion verfügbar sind. Fraktionstalente sind genau wie Charakterfähigkeiten immer aktiv.

Jeder Stalker kann über bis zu 2 Fraktionstalente gleichzeitig verfügen und ihr könnt sie während der Bewegung durch die Zone oder beim Besuch bei einem Talentlehrer neu auf die Stalker verteilen. Euer Team kann insgesamt unbegrenzt viele Talente haben, aber die Kosten steigen mit jeder Trainingssitzung.

Konsequenzen von Fraktionen

Zu Beginn des Fraktionslagerschritts zieht ihr 1 Konsequenzkarte. Konsequenzen können positive und negative Ereignisse umfassen, aber wenn ihr kein Auge darauf habt, können sie schnell kritisch werden und dazu führen, dass ihr die Kampagne verliert.

Hier seht ihr ein Beispiel für eine Konsequenzkarte:

1
VERÄNDERLICHE ANOMALIE-FELDER
Anomalien wechseln häufig den Standort, sodass Karten mit angeblich gefahrlosen Routen veraltet sind. Doch alles, was sich in der Zone rührt, hat auch seine Vorteile – neue Anomalien bedeuten zusätzliche Artefakte!
2
3
BEI AUSFÜHRUNG
Neue gefahrlose Routen kartieren: Legt diese Karte unter das Konsequenzendeck.
4
AKTIV
Längere Routen: Während des „Lager der Wächter"-Schritts dürft ihr dieses Mal nur bis zu 2 Karten auswählen und ausführen.
5
NICHT AUSGEFÜHRT
Bessere Beute: Zu Beginn der Mission legen alle Stalker 2 ab. Für alle Anomalien mit Artefakt: Legt 1 zusätzliches ins Zentrum jeder Anomalie-Überlagerung.
Legt diese Karte wieder in die Aufbewahrungshilfe.

1. **Name**.
2. **Geschichte**.
3. **Bei Ausführung** – ein Effekt, der angewendet wird, wenn ihr beschließt, die Karte auszuführen.
4. **Aktiv** – ein Effekt, der so lange andauert, wie die Konsequenz in der Aufbewahrungshilfe steckt.
5. **Nicht ausgeführt** – ein Effekt, der angewendet wird, wenn ihr den Fraktionslagerschritt abschließt, ohne diese Konsequenz auszuführen.

Teammarker von Wächter und Freiheit

Diese Erweiterung nutzt zwei neue Teammarker:

Sie gelten als gegnerisches Team der Gegner in Team 1 und 2 – es sei denn, sie sind zusätzlich mit einem Marker des entsprechenden Teams gekennzeichnet.

Beim Ausführen der Gegneraktivierungskarten wendet ihr zusätzlich alle Effekte, die sich auf auswirken, auf an. Effekte, die sich auf auswirken, werden zusätzlich auf angewendet.

Sollten mehrere Gegner gleichzeitig aktiviert werden und ansonsten gleiche Priorität haben, empfehlen wir folgende Reihenfolge:

→ → → → → →

Erweiterung „Wächter und Freiheit" im Modus „Überleben in der Zone"

Ihr könnt Ausrüstungskarten kaufen, die mit „Wächter" oder „Freiheit" markiert sind, um etwas Abwechslung in „Überleben in der Zone" zu bringen. Ihr müsst euch dabei aber für eine Fraktion entscheiden und dürft ausschließlich von dieser Gegenstände kaufen.

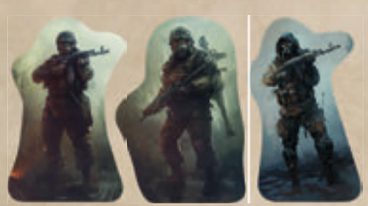
Die Talentmarker könnt ihr für 4000 kaufen – zieht 2 Marker, wählt einen aus und legt den anderen ab.

Jeder Stalker darf bis zu 2 Talentmarker haben.

GLOSSAR DER AUFSTELLER UND FIGUREN

In dieser W&F-Schachtel tauchen neue Gegner auf. Hier seht ihr, welche Aufsteller und Figuren sie repräsentieren.

AUFSTELLER



4 Militärgegner + 3 Banditen – Gewehr (Monolither-Aufseher)

2 Militärgegner (IPSF-Grenadier)

2 Militärgegner + 3 Banditen – Gewehr (IPSF-Soldat)

FIGUREN

3 Wächtersoldaten

1 Wächterpanzerung (Wächtersoldat, Kulak)

3 Freiheitskämpfer

1 Freiheitspanzerung (Freiheitskämpfer, Mischa)

MITWIRKENDE

Das Spiel ist Łukasz Orwat gewidmet, dem Besten von uns. Auf dass wir uns wiedersehen.

Ein Spiel von: Paweł Samborski

Basiert auf den S.T.A.L.K.E.R.-Spielen von GSC Game World
© 2024 GSC Game World Global Ltd.

Erweiterungsdesign: Paweł Samborski

Tests und Entwicklung: Paweł Samborski, Filip Tomaszewski, Konrad Sulżycki

Internes Testen: Filip Tomaszewski, Konrad Sulżycki, Piotr Chmielewski, Witold Chudy, Michał Ozon, Wojciech Frelich

Narratives Design: Marcin Mortka, Aleksandra Kleśta, Paweł Samborski

Geschrieben von: Marcin Mortka, Aleksandra Kleśta

Aufbereitung: Daniel Morley

Lektorat: Tyler Brown, Daniel Morley, Wiktoria Ślusarczyk

Leitung Grafik: Patryk Jędraszek, Adrian Radziun

Grafikdesign: Adrian Radziun, Łukasz Styrna, Klaudia Wójcik

Illustration: Ewa Labak, Piotr Foksowicz, Jakub Dzikowski, Piotr Orleański, Pamela Łuniewska, Patryk Jędraszek, Magdalena Cieplak

Charakterdesign: Ewa Labak, Pamela Łuniewska

3D-Modelle: Marek Kondratowicz, Michał Lisek, Mateusz Modzelewski, Piotr Gacek, Jędrzej Chomicki

DTP: Patrycja Marzec, Angelika Kajmowicz

Produktion: Witold Chudy, Piotr Chmielewski, Anna Czajka, Jacek Szczypiński, Olga Baraniak, Zofia Jerzyńska, Adrianna Kocięcka, Mateusz Wolski, Michał Matłosz

Team von GSC Game World: Ievgen Grygorovych, Mariia Grygorovych, Agostino Simonetta, Nikita Zakharchenko, Zakhar Bocharov, Olga Ryzhko, Vlad Novikov, Lina Volokhova, Maksym Tkachenko

DEUTSCHE AUSGABE

Deutsche Version: Riotloc

Deutsche Übersetzung: Christina Milner, Miriam Weichselsdorfer

Redaktion der deutschen Ausgabe: Tilman Loeffler

Korrektorat der deutschen Ausgabe: Tilman Loeffler

DTP-Betreuung der deutschen Ausgabe: Tomasz Ozdoba, Patrycja Marzec

Koordination der Übersetzungen: Anna Czajka, Adrianna Kocięcka, Alexander Bolotin

S.T.A.L.K.E.R. UND GSC GAME WORLD
SIND EINGETRAGENE MARKEN.
ALLE RECHTE VORBEHALTEN

Zwischen den Stühlen
Prolog

Das Gebiet, das du gleich betrittst, ist dir nicht geheuer. Gerüchtehalber kämpfen die Wächter und die Freiheit darum, zwei der stärksten Fraktionen in der Zone. Die Wächter sind für ihre militärische Disziplin bekannt und sind entschlossen, alles zu vernichten, was die Zone ausmacht. Die Freiheit ist von der unwirtlichen Schönheit der Zone fasziniert und sucht, sie zu bewahren. Da sind Konflikte zwischen diesen Fraktionen vorprogrammiert – und man sollte vermeiden, zwischen die Stühle zu geraten.

Du hast hier jedoch etwas zu erledigen. Du musst in eine Anlage eindringen, die von einer Chimäre als Jagdgrund genutzt wird. Dann gilt es, die Bestie abzuschießen, ihr den Kopf abzuschneiden, und dich zu verdünnisieren. Falls du dich fragst, was jemand mit einem Monsterkopf anfangen will – du bekommst genug Geld dafür, um keinen Gedanken daran zu verschwenden.

Und jetzt beweg dich. Je schneller du dort bist, desto besser.

Zusammenfassung der Mission:

- Ihr jagt eine Chimäre. Besorgt euch schwere Waffen und Heilmittel, falls sie euch auf die Pelle rückt.
- Ihr bewegt euch in ihrem Nest, einem heruntergekommenen Gebäudekomplex. Scharfschützengewehre könnt ihr also vergessen.
- Die gute Neuigkeit: Anomalien gibt es hier nicht!

Nehmt die Missionsschachtel **DF1** „Zwischen den Stühlen" aus dem Spielkarton. Darin findet ihr das gesamte missionsspezifische Spielmaterial, das ihr für den Aufbau und zum Spielen der Mission braucht.

Jetzt geht zurück zu „Bewegung durch die Zone", Schritt **6** in der Kampagnenmappe, und fahrt fort.

Eine Emission braut sich zusammen und wird mit jedem Augenblick stärker. Du musst gar nicht hinsehen, um zu wissen, dass die Uhr tickt.

Zum Glück ist die Anlage, in der die Chimäre angeblich herumstreift, nur noch wenige Meter entfernt. Du gehst schneller, springst ins Gebäude und …

… gehst instinktiv in Deckung, da du mitten in einem Feuergefecht landest.

Zwei unbestimmte Gruppen versuchen jeweils, die gegnerische umzumähen, und in der Luft hängt jede Menge Blei.

Aber du hast hier doch etwas zu erledigen!

1. Aufbau des Spielplans

Nehmt die Spielplanteile **12**, **13**, **14**, **25** und **29** und platziert sie wie vorgegeben.

2. Umgebungsaufbau

Umgebungskarten:

- Nehmt alle Umgebungskarten aus der Missionsschachtel **DF1**.
- Nehmt die Karten **DF1-01a (Missionsziel)**, **DF1-02a (Emission)** und **DF1-13a (Zusätzliches Ziel)**, lest sie und legt sie neben den Spielplan.
- Jetzt legt die folgenden Karten wie in der Abbildung unten auf den Spielplan: **DF1-03a**, **DF1-04a**, **DF1- 05a** und **DF1-07a**. Das sind eure Start-Überlagerungskarten.
- Legt die restlichen Umgebungskarten als Umgebungsdeck neben den Spielplan. Sie werden im Laufe der Mission noch benötigt.
- Nehmt die Gegnerkarten Kulak (Wächter) und Mischa (Freiheit) aus der Missionsschachtel **DF1**. Dreht sie um und legt sie wie vorgegeben mit der Überlagerungsseite nach oben auf den Spielplan.
  Sie werden von den Panzerungsfiguren für Wächter und Freiheit dargestellt.

Missionsziel

Emission

Zusätzliches Ziel

Umgebungsdeck

3. Sonstiges

Stalker:

- Stellt die Stalkerfiguren auf das als „Startpunkt” markierte Feld.

Gegner:

- Nehmt die Gegnerkarte „Freiheitskämpfer” aus der Missionsschachtel **DF1** und legt sie neben den Spielplan. Markiert sie mit .
- Nehmt die Gegnerkarte „Wächtersoldat” aus der Missionsschachtel **DF1** und legt sie neben den Spielplan. Markiert sie mit .
- Auf der Rückseite dieser Karten könnt ihr etwas über die jeweilige Fraktion nachlesen. Das hilft euch vielleicht dabei, euch für eine Seite zu entscheiden.
- Nehmt die Gegnerkarten „Hund”, „Nager” und „Zombie”. Wählt per Zufall eine davon aus und legt die anderen zwei wieder in die Schachtel. Markiert die ausgewählte Karte mit .
- Nehmt die Gegnerkarten „Zecke”, „Poltergeist” und „Blutsauger”. Wählt per Zufall eine davon aus und legt die anderen zwei wieder in die Schachtel. Markiert die ausgewählte Karte mit .
- Nehmt die 3 Freiheitskämpfer-Figuren und 1 Freiheitspanzerung-Figur. Stellt sie wie vorgegeben auf mit markierte Felder des Spielplans.
- Nehmt die 3 Wächtersoldat-Figuren und 1 Wächterpanzerung-Figur. Stellt sie wie vorgegeben auf mit markierte Felder des Spielplans.
- Nehmt alle Aufsteller, die der zufällig ausgewählten Gegnerkarte mit entsprechen (5 Hunde, 6 Nager oder 8 Zombies). Legt alle davon neben den Spielplan.
- Nehmt alle Aufsteller, die der zufällig ausgewählten Gegnerkarte mit entsprechen (1 Poltergeist, 2 Blutsauger oder 4 Zecken). Legt alle davon neben den Spielplan.

Beute :

- Spielplanteil **13**:
  - » Nehmt 7 zufällige Beutemarker und legt sie wie vorgegeben in Stapeln auf den Spielplan.
- Spielplanteile **25** und **29**:
  - » Je nach der Anzahl Spieler platziert ihr auf verschiedenen Feldern dieser Spielplanteile.
  - » Nehmt zunächst 3 Spezialbeutemarker aus der Missionsschachtel **DF1**. Der nächste Schritt hängt von der Anzahl Stalker ab:
  - » 1 Stalker: Mischt 3 Spezialbeutemarker mit 7 und legt sie in Stapeln auf die Felder mit roten Zahlen.
  - » 2 Stalker: Mischt 3 Spezialbeutemarker mit 9 und legt sie in Stapeln auf die Felder mit roten und blauen Zahlen.
  - » 3 Stalker: Mischt 3 Spezialbeutemarker mit 11 und legt sie in Stapeln auf die Felder mit roten, blauen und gelben Zahlen.
  - » 4 Stalker: Mischt 3 Spezialbeutemarker mit 13 und legt sie in Stapeln auf die Felder mit roten, blauen, gelben und grünen Zahlen.

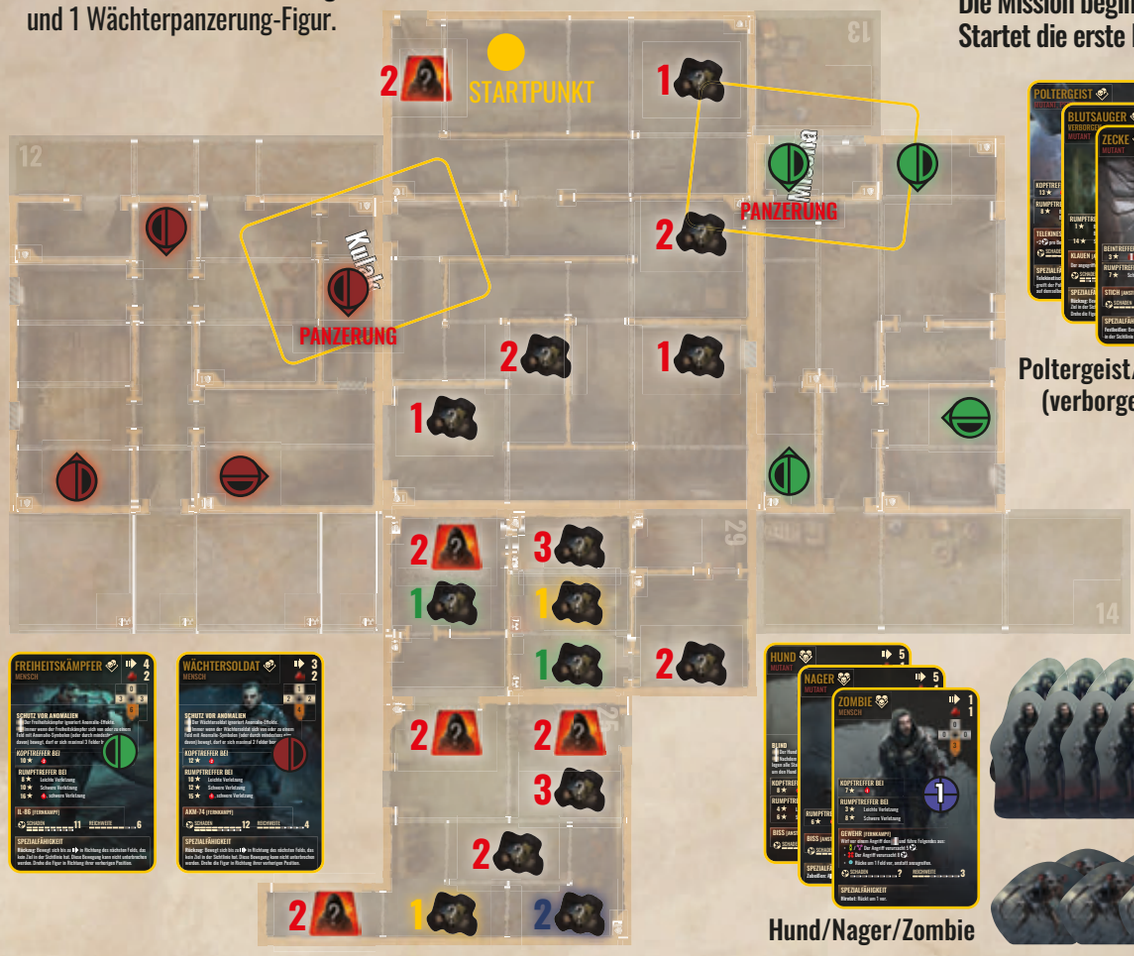
Unbekannt-Marker :

- Nehmt die folgende Anzahl von Unbekannt-Markern (je nach Anzahl eurer Stalker), mischt sie und platziert sie wie vorgegeben auf dem Spielplan:
  - » Einzelner Stalker: 2 × , 2 × , 4 × , 2 ×
  - » 2 Stalker: 1 × , 3 × , 4 × , 2 ×
  - » 3 Stalker: 2 × , 1 × , 4 × , 3 ×
  - » 4 Stalker: 2 × , 2 × , 2 × , 4 ×

Ereignisdeck:

- Nehmt alle Missionsereigniskarten aus der Missionsschachtel **DF1**.
- Stapelt die Missionsereigniskarten den Nummern nach und verdeckt aufeinander, sodass **I** ganz oben und **V** ganz unten liegt. Dies ist euer Ereignisdeck.

Die Mission beginnt!
Startet die erste Runde.



Poltergeist/Blutsauger (verborgen)/Zecke

Ereignisdeck

Hund/Nager/Zombie

Zwischen den Stühlen
Epilog A (Wächter)

Nichts in der Zone geht leicht von der Hand. Du bist dankbar, mit dem Leben davongekommen zu sein. Auf dem Weg zum Treffpunkt beäugst du das Gerät – ein unhandliches Stück Elektronik mit losen Drähten, Knöpfen und einem kleinen, gesprungenen grünen Display. Warum wird so viel Aufhebens um dieses Ding gemacht?

Du kannst es dir nicht verkneifen und fragst den Offizier, der dich erwartet.

„Ich darf keinerlei Details preisgeben", sagt der Offizier reserviert.

„Aber du hast dich bewiesen und hast es verdient, mehr zu erfahren. Es handelt sich hierbei um einen Prototyp, der noch ausgetestet werden muss. Wenn aber alles nach Plan läuft, hoffen wir, dass das Gerät eine weitere Ausbreitung der Zone unterbinden oder sogar einen Rückgang bewirken kann."

Verdient, mehr zu erfahren. Schön. Bleibt zu hoffen, dass du außer dieser Information noch mehr „verdient" hast.

Der Offizier scheint deine Gedanken zu lesen.

„Was dich angeht – ich bin autorisiert, dir zu sagen, dass du nun offiziell unser Verbündeter bist. Du wirst von unseren besten Leuten ausgebildet werden, kannst unsere zuverlässigsten Kontakte nutzen, und wir unterstützen dich bei den nächsten Missionen. Natürlich gibt es auch Geld, wenn du weiterhin mit uns arbeitest. Wodka kann man schließlich nicht mit Ruhm bezahlen, hm?"

Er zwinkert dir zu und du seufzt erleichtert.

Die Mission mit dem Chimärenkopf stellt sich also offenbar als lohnenswerter heraus, als du dachtest.

Szenariobelohnungen:

- Markiert Mission **DF1** als nicht verfügbar.

Dann aktualisiert die Zonenkarte mit den folgenden Aufklebern:

- 51. „Mission **DF2** Im Dunkeln tappen"
- 52. Errungenschaft „Wächtersoldat"

Falls ihr über die Karte **DF1-13b (Mission abgeschlossen)** verfügt, erhaltet ihr 6000 ₸.

Dann aktualisiert euer Gegnerdeck, indem ihr ihm die Gegnerkarten „Freiheitskämpfer" und „Wächtersoldat" hinzufügt.

Falls sich die Freiheitspanzerung-Figur auf dem Spielplan befindet, nehmt die Missionsschachtel **DF3** „Das Ziel ist in Sicht" und legt die Gegnerkarte „Mischa" hinein.

Legt dann außer den Ausrüstungskarten, die von Spielern erhalten wurden, alle Missionsereignis- und Umgebungskarten wieder in die Missionsschachtel **DF1**.

Lest Handlung **D11**.

Epilog B (Freiheit)

Nichts in der Zone geht leicht von der Hand. Du bist dankbar, mit dem Leben davongekommen zu sein. Auf dem Weg zum Treffpunkt beäugst du das Gerät – ein unhandliches Stück Elektronik mit losen Drähten, Knöpfen und einem kleinen, gesprungenen grünen Display. Warum wird so viel Aufhebens um dieses Ding gemacht?

Du kannst es dir nicht verkneifen und fragst den Teamleiter, der dich erwartet.

„Das da?" Der Teamleiter prustet los vor Lachen. „Das ist unser heiliger Gral! Wir reparieren es, hängen eine Stromquelle dran, und dann geht's los!"

Du möchtest wissen, was genau das heißen soll. Der Mann wird ernst.

„Na schön. Vermutlich wird mich niemand dafür niederstechen, dass ich dir die Wahrheit sage. Wir glauben, dass es zu einer Ausbreitung der Zone führen wird – davon träumen wir seit Jahren. Tolle Sache, was?"

Toll hin oder her, die Vorstellung, dass du Kopf und Kragen für einen Traum riskiert hast, der nicht deiner ist, missfällt dir. Der Mann redet jedoch weiter.

„Und du bist einfach genial, Mann. Es ist toll, dich dabei zu haben, und wir sind dir einiges schuldig. Sag einfach Bescheid, falls du mit unseren Veteranen trainieren willst. Mit wichtigen Kontakten können wir dir auch weiterhelfen. Brauchst du Unterstützung bei den nächsten Missionen? Kriegst du von uns. Und natürlich gibt es auch Geld für alle, die sich auf unsere Seite schlagen. Wir kümmern uns um unsere Leute."

Plötzlich sieht die Zukunft gleich viel rosiger aus.

Vielleicht hat sich die Jagd auf den Kopf der Chimäre doch mehr gelohnt, als du dachtest?

Szenariobelohnungen:

- Markiert Mission **DF1** als nicht verfügbar.

Dann aktualisiert die Zonenkarte mit den folgenden Aufklebern:

- 51. „Mission **DF2** Im Dunkeln tappen"
- 53. Errungenschaft „Freiheitskämpfer"

Falls ihr über die Karte **DF1-13b (Mission abgeschlossen)** verfügt, erhaltet ihr 6000 ₸.

Dann aktualisiert euer Gegnerdeck, indem ihr ihm die Gegnerkarten „Freiheitskämpfer" und „Wächtersoldat" hinzufügt.

Falls sich die Wächterpanzerung-Figur auf dem Spielplan befindet, nehmt die Missionsschachtel **DF3** „Das Ziel ist in Sicht" und legt die Gegnerkarte „Kulak" hinein.

Legt dann außer den Ausrüstungskarten, die von Spielern erhalten wurden, alle Missionsereignis- und Umgebungskarten wieder in die Missionsschachtel **DF1**.

Lest Handlung **F11**.

Im Dunkeln tappen
Prolog

Das Gebiet, das du gleich erkundest, ist von den Monolithern besetzt. Der Mann mit dem Codenamen „Wissenschaftler", der das Gerät erfunden hat und es als Einziger bedienen kann, soll irgendwo dort verschwunden sein, wenn man seiner letzten Nachricht Glauben schenken kann. Falls der arme Kerl noch am Leben ist, jagen ihn sowohl die Monolither als auch deine Rivalen.

Mach dich bereit für ein Labyrinth aus engen, hoch radioaktiven Tunneln. Dort werden mit Sicherheit Anomalien auftreten, also ist eine Tasche voller Schrauben und Muttern unverzichtbar.

Zusammenfassung der Mission:

- Ihr werdet eine Menge enger Tunnel vorfinden.
- Ihr könnt mit starker Strahlung rechnen.
- Bleibt wachsam – ihr könntet auf Mutanten treffen.
- Ihr habt es mit zwei Gruppierungen an Gegnern zu tun – lasst euch nicht umzingeln.

Nehmt die Missionsschachtel **DF2** „Im Dunkeln tappen" aus dem Spielkarton. Darin findet ihr das gesamte missionsspezifische Spielmaterial, das ihr für den Aufbau und zum Spielen der Mission braucht.

Jetzt geht zurück zu „Bewegung durch die Zone", Schritt **6** in der Kampagnenmappe, und fahrt fort.

Du befindest dich vor einer unterirdischen Anlage. Jede Sekunde zählt. Auf dem Boden liegen leere Patronen verstreut, was nur heißen kann, dass bereits Leute im Inneren sind.

1. Aufbau des Spielplans

- Nehmt die Spielplanteile **9, 18, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 29, 30, 60, 61, 62** und platziert sie wie vorgegeben.

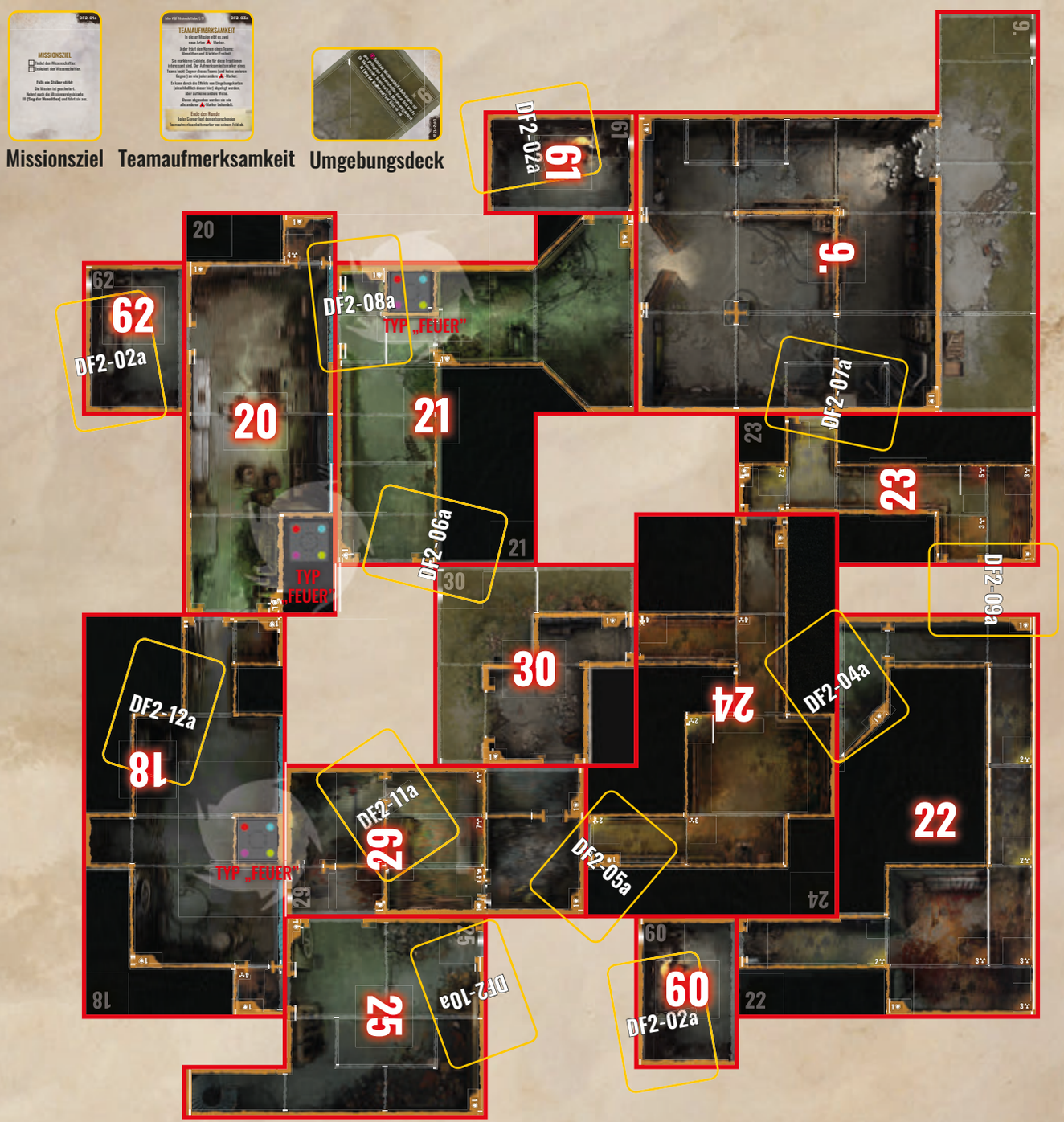
2. Umgebungsaufbau

Umgebungskarten:

- Nehmt alle Umgebungskarten aus der Missionsschachtel **DF2**.
- Nehmt die Karten **DF2-01a (Missionsziel)** und **DF2-03a (Teamaufmerksamkeit)**, lest sie und legt sie neben den Spielplan.
- Jetzt legt die folgenden Karten wie in der Abbildung unten auf den Spielplan: alle drei Karten **DF2-02a** in zufälliger Platzierung, **DF2-04a**, **DF2-05a**, **DF2-06a**, **DF2-07a**, **DF2-08a**, **DF2-09a**, **DF2-10a**, **DF2-11a**, **DF2-12a**. Das sind eure Start-Überlagerungskarten.
- Legt die restlichen Umgebungskarten als Umgebungsdeck neben den Spielplan. Sie werden im Laufe der Mission noch benötigt.

Anomalien:

- Zieht 1 zufällige unbewegliche Anomalie des Typs „Feuer" und legt sie neben den Spielplan.
- Nehmt 3 Feueranomalie-Überlagerungen (**2**, **9** oder **10**) und verteilt sie per Zufall auf dem Spielplan. Die Spitze des Dreiecks im Anomalie-Zentrum muss in Richtung der Oberseite des Spielplans zeigen.
- Legt 1 ins Zentrum jeder Anomalie-Überlagerung. Dann stellt die entsprechenden Anomalie-Aufsteller auf diese Überlagerungen.



3. Sonstiges

Stalker:

- Stellt die Stalkerfiguren auf das als „Startpunkt” markierte Feld.

Gegner:

Falls ihr den Errungenschaftsaufkleber „Wächtersoldat” auf eurer Zonenkarte habt:

- Nehmt die Gegnerkarte „Freiheitskämpfer” und legt sie neben den Spielplan. Markiert sie mit .

Falls ihr den Errungenschaftsaufkleber „Freiheitskämpfer” auf eurer Zonenkarte habt:

- Nehmt die Gegnerkarte „Wächtersoldat” und legt sie neben den Spielplan. Markiert sie mit .

Dann:

- Nehmt die Gegnerkarte „Monolither-Aufseher” aus der Missionsschachtel **DF2** und legt sie neben den Spielplan. Markiert sie mit .

Falls ihr den Errungenschaftsaufkleber „Wächtersoldat” auf eurer Zonenkarte habt:

- Nehmt 3 Freiheitskämpfer-Figuren und 1 Freiheitspanzerung-Figur. Sie alle stellen Kämpfer der Freiheit dar. Stellt 4 davon auf mit markierte Felder des Spielplans.

Falls ihr den Errungenschaftsaufkleber „Freiheitskämpfer” auf eurer Zonenkarte habt:

- Nehmt 3 Wächtersoldat-Figuren und 1 Wächterpanzerung-Figur. Sie alle stellen Soldaten der Wächter dar. Stellt 4 davon auf mit markierte Felder des Spielplans.

Dann:

- Nehmt die Aufsteller für 4 Militärgegner und 3 Banditen mit Gewehr. Beide stehen für die Monolither-Aufseher. Stellt 4 davon auf mit markierte Felder und 3 neben den Spielplan.

Beute :

- Nehmt 17 zufällige Beutemarker und legt sie wie vorgegeben in Stapeln auf den Spielplan.

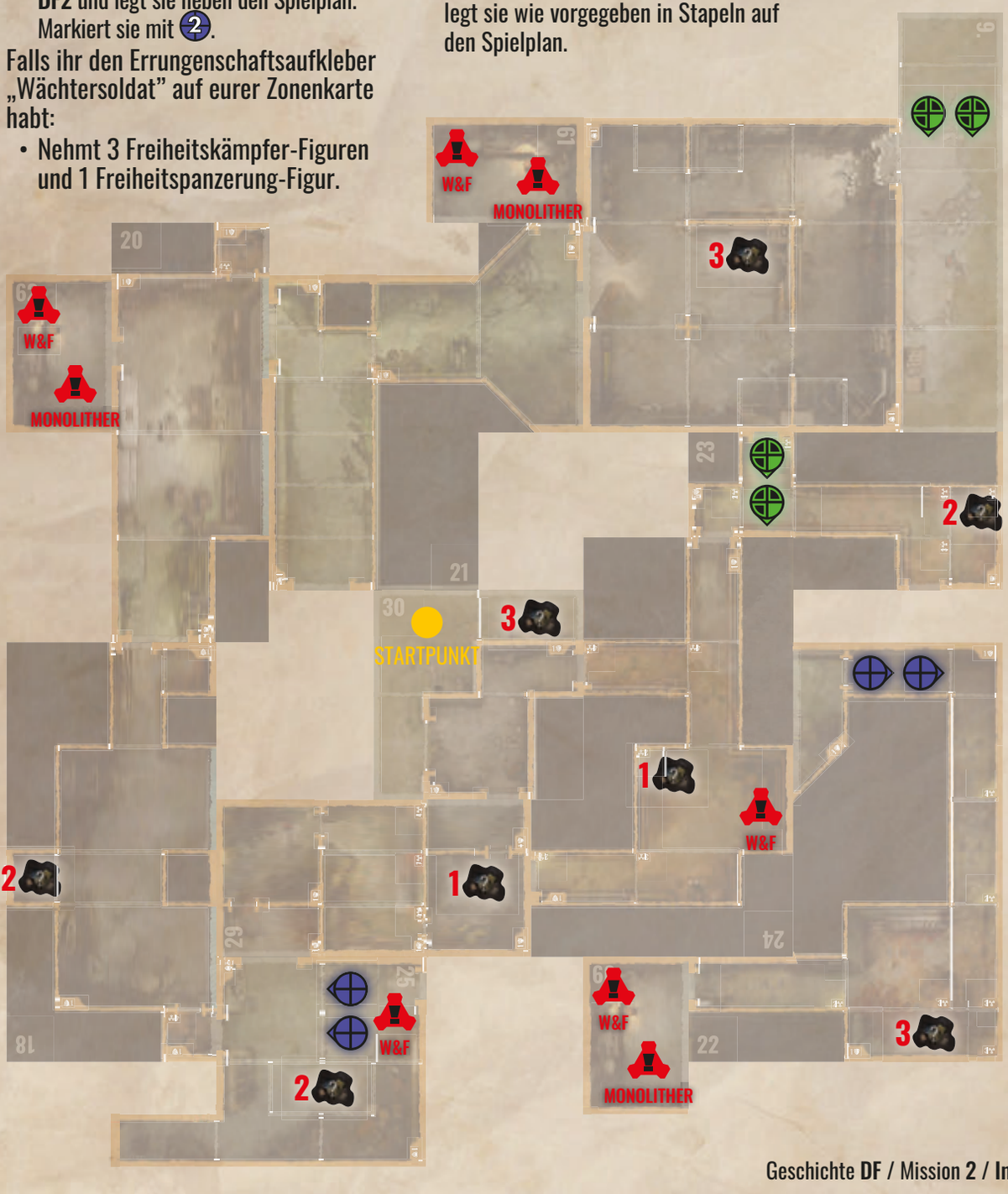
Sonstige Marker:

- Nehmt 5 Aufmerksamkeitsmarker für Wächter/Freiheit und 3 Aufmerksamkeitsmarker für Monolither aus der Missionsschachtel **DF2** und legt sie wie vorgegeben auf den Spielplan. Legt die Marker für Wächter/Freiheit mit der zu den Gegnern passenden Seite nach oben.

Ereignisdeck:

- Nehmt alle Missionsereigniskarten aus der Missionsschachtel **DF2**.
- Stapelt die Missionsereigniskarten den Nummern nach und verdeckt aufeinander, sodass **I** ganz oben und **V** ganz unten liegt. Dies ist euer Ereignisdeck.

Die Mission beginnt! Startet die erste Runde.



Ereignisdeck

Wächtersoldat

-ODER-

Freiheitskämpfer

Im Dunkeln tappen
Epilog A
(Der Wissenschaftler wurde von eurer Gruppe evakuiert)

Du klopfst dem geretteten Wissenschaftler auf den Rücken und er schenkt dir ein müdes, erleichtertes Lächeln. Wenn du dafür sorgst, dass er sich ausruhen kann, und ihn dann zurück zum Gerät begleitest, kannst du tatsächlich Veränderung in der Zone bewirken.

Szenariobelohnungen:

- Markiert Mission **DF2** als nicht verfügbar.
- Erhaltet 6000 ₸.

Dann aktualisiert die Zonenkarte mit den folgenden Aufklebern:

- 54. „Mission **DF3** Das Ziel ist in Sicht"

Dann aktualisiert euer Gegnerdeck, indem ihr ihm die Gegnerkarte „Monolither-Aufseher" hinzufügt.

Legt dann 1 Monolither-/IPSF-Aufmerksamkeitsmarker und den Wissenschaftler-Aufsteller in die Missionsschachtel **DF3**.

Legt dann außer den Ausrüstungskarten, die von Spielern erhalten wurden, alle Missionsereignis- und Umgebungskarten wieder in die Missionsschachtel **DF2**.

Öffnet die Kampagnenmappe auf Seite **6** und führt den Missionsabschluss aus.

Epilog B
(Der Wissenschaftler wurde von Gegnern evakuiert)

Du ziehst dich in Sicherheit zurück, blickst aber finster drein. Du konntest den Wissenschaftler nicht retten. Aber immerhin hast du das Gerät und weißt, auf welchen Pfaden sich deine Gegner bewegen. Du kannst die Route mehr oder weniger abschätzen, auf der der Wissenschaftler eskortiert werden wird. Noch hast du genug Zeit, das Gerät holen zu gehen und zu versuchen, den Wissenschaftler um jeden Preis wiederzubekommen.

Szenariobelohnungen:

- Markiert Mission **DF2** als nicht verfügbar.
- Erhaltet 2000 ₸.

Dann aktualisiert die Zonenkarte mit den folgenden Aufklebern:

- 55. „Mission **DF3** Das Ziel ist in Sicht"

Dann aktualisiert euer Gegnerdeck, indem ihr ihm die Gegnerkarte „Monolither-Aufseher" hinzufügt.

Legt dann 1 Monolither-/IPSF-Aufmerksamkeitsmarker und den Wissenschaftler-Aufsteller in die Missionsschachtel **DF3**.

Legt dann außer den Ausrüstungskarten, die von Spielern erhalten wurden, alle Missionsereignis- und Umgebungskarten wieder in die Missionsschachtel **DF2**.

Öffnet die Kampagnenmappe auf Seite **6** und führt den Missionsabschluss aus.

Infos zur Teamaufmerksamkeit

Infos: W&F-Missionsleitfaden, S. 17 **DF2-03a**

TEAMAUFMERKSAMKEIT

In dieser Mission gibt es zwei neue Arten -Marker.

Jeder trägt den Namen eines Teams: Monolither und Wächter/Freiheit.

Sie markieren Gebiete, die für diese Fraktionen interessant sind. Der Aufmerksamkeitsmarker eines Teams lockt Gegner dieses Teams (und keine anderen Gegner) an wie jeder andere -Marker.

Er kann durch die Effekte von Umgebungskarten (einschließlich dieser hier) abgelegt werden, aber auf keine andere Weise.

Davon abgesehen werden sie wie alle anderen -Marker behandelt.

Ende der Runde

Jeder Gegner legt den entsprechenden Teamaufmerksamkeitsmarker von seinem Feld ab.

Infos: W&F-Missionsleitfaden, S. 17 **DF2-03b**

TEAMAUFMERKSAMKEIT

Der Aufmerksamkeitsmarker eines Teams lockt Gegner dieses Teams (und keine anderen Gegner) an wie jeder andere -Marker. Er kann durch die Effekte von Umgebungskarten (einschließlich dieser hier) abgelegt werden, aber auf keine andere Weise. Davon abgesehen werden sie wie alle anderen -Marker behandelt.

Wenn ein Mitglied des Teams, das den Wissenschaftler nicht aufgegriffen hat, eine Sichtlinie zu ihm erhält, führt dieses Team „**Da ist er**" aus.

Wenn der letzte Gegner auf dem Feld mit dem Wissenschaftler stirbt, führt dieses Team „**Da ist er**" aus.

Da ist er: Legt alle Aufmerksamkeitsmarker des Teams, das „Da ist er" ausführt, vom Spielplan ab. Legt dann 1 Aufmerksamkeitsmarker dieses Teams auf den Wissenschaftler. Der Aufmerksamkeitsmarker wird mit dem Wissenschaftler bewegt.

Ende der Runde

Jeder Gegner legt den entsprechenden Teamaufmerksamkeitsmarker von seinem Feld ab, außer vom Evakuierungsfeld (Karte **DF2-13a** für Wächter/Freiheit und Karte **DF2-14a** für Monolither).

Die Aufmerksamkeitsmarker eines Teams locken Gegner an, falls deren Name den Namen des Teams auf dem Aufmerksamkeitsmarker enthält.
Aufmerksamkeitsmarker der **Wächter** ziehen nur **Wächter**soldaten und Kulak **(Wächter)** an.
Aufmerksamkeitsmarker der **Freiheit** ziehen nur **Freiheit**skämpfer und Mischa **(Freiheit)** an.
Aufmerksamkeitsmarker der **Monolither** ziehen **Monolither**-Aufseher und **Monolither** an.
Aufmerksamkeitsmarker der **IPSF** ziehen **IPSF**-Soldaten und **IPSF**-Grenadiere an.

Die Teamaufmerksamkeitsmarker sind Marker mit hoher Aufmerksamkeitsstufe. Solange einer auf dem Spielplan liegt, müsst ihr jede Runde eine Gegneraktivierungskarte der hohen Aufmerksamkeitsstufe ziehen – auch wenn ihr noch nicht bemerkt wurdet. Sie werden nicht durch Effekte von Gegneraktivierungskarten bewegt.

Falls ein Marker für die hohe Aufmerksamkeitsstufe einem Gegner näher ist als der Aufmerksamkeitsmarker seines Teams (weil er zum Beispiel einen Stalker entdeckt hat), dann bewegt er sich zu diesem Aufmerksamkeitsmarker hin und nicht zu dem seines Teams.

Da ist er: Gegner, die den Wissenschaftler nicht aufgegriffen haben, können ihm über den Spielplan folgen, falls er in ihre Sichtlinie gerät. Der Aufmerksamkeitsmarker ihres Teams bewegt sich dann mit dem Wissenschaftler über den Spielplan. Falls sie den Wissenschaftler aufgreifen können, wird der Aufmerksamkeitsmarker ihres Teams auf ihr Evakuierungsfeld verlegt (sie versuchen also, sich in Richtung dieses Felds zu bewegen).

Das Ziel ist in Sicht
Prolog

Die letzte Phase des Auftrags klingt nicht schwer. Du musst lediglich den vom Wissenschaftler angegebenen Ort erreichen, das Gerät einsetzen und abwarten, bis er es kalibriert hat.

So langsam solltest du aber wissen, dass es in der Zone keine einfachen Jobs gibt. Zunächst einmal ist dieser Ort in der Nähe des Kordons. Die Monolither werden euch nicht in die Quere kommen, aber die Aktion wird sicherlich die Aufmerksamkeit der International Perimeter Security Force oder IPSF auf sich lenken – und die schießt alles ab, was aus der Zone gekrochen kommt.

Und deine Rivalen gibt es auch noch … Du glaubst doch nicht, dass die aufgegeben haben, oder?

Zusammenfassung der Mission:

- Haltet euch bereit, bis das Gerät kalibriert wurde.
- Seid gefasst auf offenes Gelände mit langen Sichtlinien und minimaler Deckung.
- Hohe Strahlung und Anomalien sind vorhanden – rüstet euch dafür. Nehmt einen Detektor mit – der könnte nützlich sein.
- Seid gewarnt: Die IPSF ist eine Mililtärorganisation, verfügt also vermutlich über schweres Gerät.

Nehmt die Missionsschachtel **DF3** „Das Ziel ist in Sicht" aus dem Spielkarton. Darin findet ihr das gesamte missionsspezifische Spielmaterial, das ihr für den Aufbau und zum Spielen der Mission braucht.

Jetzt geht zurück zu „Bewegung durch die Zone", Schritt **6** in der Kampagnenmappe, und fahrt fort.

Ihr umgeht die zahlreichen Anomalien und erreicht endlich den vom Wissenschaftler ausgewählten Ort. Der Boden ist feucht, und eure Schuhe sind es auch. Du siehst zu, wie der Mann das Gerät aufstellt, achtest aber besonders auf die Geräusche der Umgebung. Bald schon steht es außer Zweifel. Es sind bewaffnete Leute in der Nähe, und sie haben es auf euch abgesehen.

1. Aufbau des Spielplans

Nehmt die Spielplanteile **1, 2, 3, 7, 11, 14, 16, 26, 27, 28, 63** und platziert sie wie vorgegeben.

2. Umgebungsaufbau

Umgebungskarten:

- Nehmt alle Umgebungskarten aus der Missionsschachtel **DF3**.
- Nehmt die Karten **DF3-01a (Missionsziel), DF3-02a (Hilfe bei der Kalibrierung)** und **DF3-13a (IPSF-Teamaufmerksamkeit)**, lest sie und legt sie neben den Spielplan. Legt 1 auf Platz 0 der Karte **DF3-01a**.
- Nehmt alle 3 Karten **DF3-03a**, mischt sie und legt sie verdeckt neben den Spielplan. Sie bilden das Deck mit den Anliegen des Wissenschaftlers.
- Jetzt legt die folgenden Karten wie in der Abbildung unten auf den Spielplan: **DF3-04a**, **DF3-05a**, **DF3-06a**, **DF3-07a**, **DF3-08a**, **DF3-09a**, **DF3-10a**. Das sind eure Start-Überlagerungskarten.
- Legt die restlichen Umgebungskarten als Umgebungsdeck neben den Spielplan. Sie werden im Laufe der Mission noch benötigt.

Anomalien:

- Zieht 1 zufällige unbewegliche Anomalie des Typs „Elektrisch" sowie 1 zufällige unbewegliche Anomalie des Typs „Feuer" und legt sie neben den Spielplan.
- Zieht 2 zufällige elektrische Anomalie-Überlagerungen (**6, 7** oder **11**) und verteilt sie per Zufall auf dem Spielplan. Die Spitze des Dreiecks im Anomalie-Zentrum muss in Richtung der Oberseite des Spielplans zeigen.
- Nehmt 3 Feueranomalie-Überlagerungen (**2, 9** oder **10**) und verteilt sie per Zufall auf dem Spielplan. Die Spitze des Dreiecks im Anomalie-Zentrum muss in Richtung der Oberseite des Spielplans zeigen.
- Legt 1 ins Zentrum jeder Anomalie-Überlagerung. Dann stellt die entsprechenden Anomalie-Aufsteller auf diese Überlagerungen.

Deck: Anliegen des Wissenschaftlers

Anomalie des Typs „Elektrisch"

Anomalie des Typs „Feuer"

IPSF-Team-Aufmerksamkeit

Missionsziel

Hilfe bei der Kalibrierung

Umgebungsdeck

3. Sonstiges

Stalker:

- Stellt die Stalkerfiguren auf das als „Startpunkt” markierte Feld.

Gegner:

- Nehmt die Gegnerkarten „IPSF-Soldat” und „IPSF-Grenadier” aus der Missionsschachtel **DF3** und legt sie neben den Spielplan. Markiert den Soldaten mit 2 und den Grenadier mit 2.

Falls ihr den Errungenschaftsaufkleber „Wächtersoldat” auf eurer Zonenkarte habt:

- Nehmt die Gegnerkarte „Freiheitskämpfer” sowie die Gegnerkarte „Mischa”, falls diese sich in der Missionsschachtel **DF3** befindet. Legt sie neben den Spielplan. Markiert sie mit .

Falls ihr den Errungenschaftsaufkleber „Freiheitskämpfer” auf eurer Zonenkarte habt:

- Nehmt die Gegnerkarte „Wächtersoldat” sowie die Gegnerkarte „Kulak”, falls diese sich in der Missionsschachtel **DF3** befindet. Legt sie neben den Spielplan. Markiert sie mit .

Dann:

- Nehmt 5 Aufsteller für IPSF-Soldaten und stellt sie neben den Spielplan.
- Nehmt 2 Aufsteller für IPSF-Grenadiere und stellt sie neben den Spielplan.
- Nehmt alle Figuren (3 Freiheitskämpfer und 1 Freiheitspanzerung oder 3 Wächtersoldaten und 1 Wächterpanzerung), die zu der/den Gegnerkarte/n passen. Verteilt sie zufällig auf mit markierte Felder. Falls ihr nicht über die Gegnerkarte Mischa/Kulak verfügt, wird die Panzerungsfigur als Freiheitskämpfer/Wächtersoldat behandelt.

Beute ?:

- Nehmt 12 zufällige Beutemarker und legt sie wie vorgegeben in Stapeln auf den Spielplan.

Sonstige Marker:

- Nehmt 1 Wissenschaftler-Aufsteller und 1 IPSF-Aufmerksamkeitsmarker aus der Missionsschachtel **DF3** und legt sie wie vorgegeben auf den Spielplan.

Ereignisdeck:

- Nehmt alle Missionsereigniskarten aus der Missionsschachtel **DF3**.
- Legt die Missionsereigniskarten **Ib** und **II** zurück in die Missionsschachtel.

Falls ihr den Errungenschaftsaufkleber „Freiheitskämpfer” auf eurer Zonenkarte habt:

- Legt die Missionsereigniskarte **VII-D** zurück in die Missionsschachtel.

Falls ihr den Errungenschaftsaufkleber „Wächtersoldat” auf eurer Zonenkarte habt:

- Legt die Missionsereigniskarte **VII-F** zurück in die Missionsschachtel.

Dann:

- Stapelt die Missionsereigniskarten den Nummern nach und verdeckt aufeinander, sodass **Ia** ganz oben und **VIII** ganz unten liegt. Dies ist euer Ereignisdeck.

Die Mission beginnt!
Startet die erste Runde.

Ereignisdeck

– ODER –

Angriff und Bewegung des Hubschraubers

Das folgende Beispiel zeigt, wie ihr Bewegung und Angriff des Hubschraubers ausführt und seine Sichtlinie bestimmt.

Wenn der Hubschrauber während einer Mission erscheint, wird er nicht auf den Spielplan gelegt, sondern neben einen Rand des Spielplans. Der Hubschrauber wird entsprechend der Missionsereigniskarte aktiviert und greift alle Ziele in der Sichtlinie an. Sämtliche Anweisungen der Gegneraktivierungskarte sollten im Fall des Hubschraubers ignoriert werden – der bestimmt nur, zu welchem Team der Hubschrauber gehört.

Der Hubschrauber hat alle Felder mit einem offenen Rand (also ohne eine Wand) entlang des Spielplanrands, neben dem er liegt, in der Sichtlinie, sowie weitere Felder in dieser Richtung entsprechend den Regeln für die Sichtlinie (Hubschrauber können keine Sichtlinie durch Fenster messen). Der Hubschrauber gilt immer als Reichweite 6 von sämtlichen markierten Feldern. Die Einheiten auf diesen Feldern gelten als Reichweite 6 vom Hubschrauber. Die Distanz zwischen dem markierten Feld mit der Einheit und dem Spielplanrand mit dem Hubschrauber wird ignoriert.

Der Hubschrauber startet neben dem linken Rand des Spielplans. Die markierten Felder gelten als innerhalb der Sichtlinie des Hubschraubers.

Nachdem der Hubschrauber angreift, bewegt er sich im Uhrzeigersinn zum nächsten Spielplanrand.

Sobald der Hubschrauber sich zum nächsten Spielplanrand bewegt hat, verändert sich seine Sichtlinie.

Das Ziel ist in Sicht
Prolog

Noch ist offenbar nicht alles verloren.

Das Wichtigste ist schon einmal, dass du noch lebst.

Zweitens scheint deine Fraktion über einen Spion in den gegnerischen Reihen zu verfügen. Dir wurde gesagt, dass der Feind den Wissenschaftler in der Nähe des Kordons eskortieren wird. Dort gibt es eine Stelle, von der aus du ihnen perfekt auflauern kannst.

Später wird es womöglich komplizierter. Sobald der Wissenschaftler befreit wurde, kann er an dem Gerät arbeiten – aber es lässt sich nicht einschätzen, wie lang die Kalibrierung dauert. Während dieser Zeit muss der Wissenschaftler vor Gegnern geschützt werden. Und da sich all dies in der Nähe des Kordons abspielen wird, zieht ihr garantiert die Aufmerksamkeit der International Perimeter Security Force oder IPSF auf euch. Diese schießt alles ab, was aus der Zone gekrochen kommt. Ein Unglück kommt selten allein, was?

Aber jetzt ist nicht der Zeitpunkt zum Jammern. Das hier noch durchstehen, dann ist es geschafft.

Zusammenfassung der Mission:

- Greift den Wissenschaftler auf – und zwar schnell.
- Haltet euch bereit, bis das Gerät kalibriert wurde.
- Seid gefasst auf offenes Gelände mit langen Sichtlinien und minimaler Deckung.
- Hohe Strahlung und Anomalien sind vorhanden – rüstet euch dafür. Nehmt einen Detektor mit – der könnte nützlich sein.
- Seid gewarnt: Die IPSF ist eine Mililtärorganisation, verfügt also vermutlich über schweres Gerät.

Nehmt die Missionsschachtel **DF3** „Das Ziel ist in Sicht" aus dem Spielkarton. Darin findet ihr das gesamte missionsspezifische Spielmaterial, das ihr für den Aufbau und zum Spielen der Mission braucht.

Jetzt geht zurück zu „Bewegung durch die Zone", Schritt **6** in der Kampagnenmappe, und fahrt fort.

Du bewegst dich an den Anomalien vorbei und erreichst endlich den perfekten Ort für einen Hinterhalt. Der Untergrund ist nass und deine Schuhe sind es auch, aber das ist dir gleichgültig. Vor dir läuft der Wissenschaftler, begleitet von den Soldaten der gegnerischen Fraktion. Versteck dich jetzt schnell. Wenn du alles richtig machst, werden sie gar nicht wissen, wie ihnen geschieht.

1. Aufbau des Spielplans

Nehmt die Spielplanteile **1, 2, 3, 7, 11, 14, 16, 26, 27, 28, 63** und platziert sie wie vorgegeben.

2. Umgebungsaufbau

Umgebungskarten:

- Nehmt alle Umgebungskarten aus der Missionsschachtel **DF3**.
- Nehmt die Karte **DF3-11a (Missionsziel: Den Wissenschaftler zurückholen)**, lest sie und legt sie neben den Spielplan.
- Jetzt legt die folgenden Karten wie in der Abbildung unten auf den Spielplan: **DF3-04b**, **DF3-05a**, **DF3-06a**, **DF3-07a**, **DF3-08a**, **DF3-09a**, **DF3-10a**. Das sind eure Start-Überlagerungskarten.
- Legt die restlichen Umgebungskarten als Umgebungsdeck neben den Spielplan. Sie werden im Laufe der Mission noch benötigt.

Anomalien:

- Zieht 1 zufällige unbewegliche Anomalie des Typs „Elektrisch" sowie 1 zufällige unbewegliche Anomalie des Typs „Feuer" und legt sie neben den Spielplan.
- Zieht 2 zufällige elektrische Anomalie-Überlagerungen (**6**, **7** oder **11**) und verteilt sie per Zufall auf dem Spielplan. Die Spitze des Dreiecks im Anomalie-Zentrum muss in Richtung der Oberseite des Spielplans zeigen.
- Nehmt 3 Feueranomalie-Überlagerungen (**2**, **9** oder **10**) und verteilt sie per Zufall auf dem Spielplan. Die Spitze des Dreiecks im Anomalie-Zentrum muss in Richtung der Oberseite des Spielplans zeigen.
- Legt 1 ins Zentrum jeder Anomalie-Überlagerung. Dann stellt die entsprechenden Anomalie-Aufsteller auf diese Überlagerungen.

3. Sonstiger Aufbau

Stalker:

- Stellt die Stalkerfiguren auf das als „Startpunkt” markierte Feld.

Gegner:

- Nehmt die Gegnerkarten „IPSF-Soldat” und „IPSF-Grenadier” aus der Missionsschachtel **DF3** und legt sie neben den Spielplan. Markiert den Soldaten mit 2 und den Grenadier mit 2.

Falls ihr den Errungenschaftsaufkleber „Wächtersoldat” auf eurer Zonenkarte habt:

- Nehmt die Gegnerkarte „Freiheitskämpfer” sowie die Gegnerkarte „Mischa”, falls diese sich in der Missionsschachtel **DF3** befindet. Legt sie neben den Spielplan. Markiert sie mit .

Falls ihr den Errungenschaftsaufkleber „Freiheitskämpfer” auf eurer Zonenkarte habt:

- Nehmt die Gegnerkarte „Wächtersoldat” sowie die Gegnerkarte „Kulak”, falls diese sich in der Missionsschachtel **DF3** befindet. Legt sie neben den Spielplan. Markiert sie mit .

Dann:

- Nehmt 5 Aufsteller für IPSF-Soldaten und stellt sie neben den Spielplan.
- Nehmt 2 Aufsteller für IPSF-Grenadiere und stellt sie neben den Spielplan.
- Nehmt alle Figuren (3 Freiheitskämpfer und 1 Freiheitspanzerung oder 3 Wächtersoldaten und 1 Wächterpanzerung), die zu der/den Gegnerkarte/n passen. Verteilt sie zufällig auf mit markierte Felder. Falls ihr nicht über die Gegnerkarte Mischa/Kulak verfügt, wird die Panzerungsfigur als Freiheitskämpfer/Wächtersoldat behandelt.

Beute ?:

- Nehmt 12 zufällige Beutemarker und legt sie wie vorgegeben in Stapeln auf den Spielplan.

Sonstige Marker:

- Nehmt 1 Wissenschaftler-Aufsteller aus der Missionsschachtel **DF3** und platziert ihn wie vorgegeben auf dem Spielplan.

Ereignisdeck:

- Nehmt alle Missionsereigniskarten aus der Missionsschachtel **DF3**.
- Legt die Missionsereigniskarte **Ia** zurück in die Missionsschachtel.

Falls ihr den Errungenschaftsaufkleber „Freiheitskämpfer” auf eurer Zonenkarte habt:

- Legt die Missionsereigniskarte **VII-D** zurück in die Missionsschachtel.

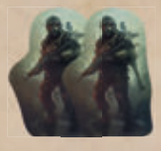
Falls ihr den Errungenschaftsaufkleber „Wächtersoldat” auf eurer Zonenkarte habt:

- Legt die Missionsereigniskarte **VII-F** zurück in die Missionsschachtel.

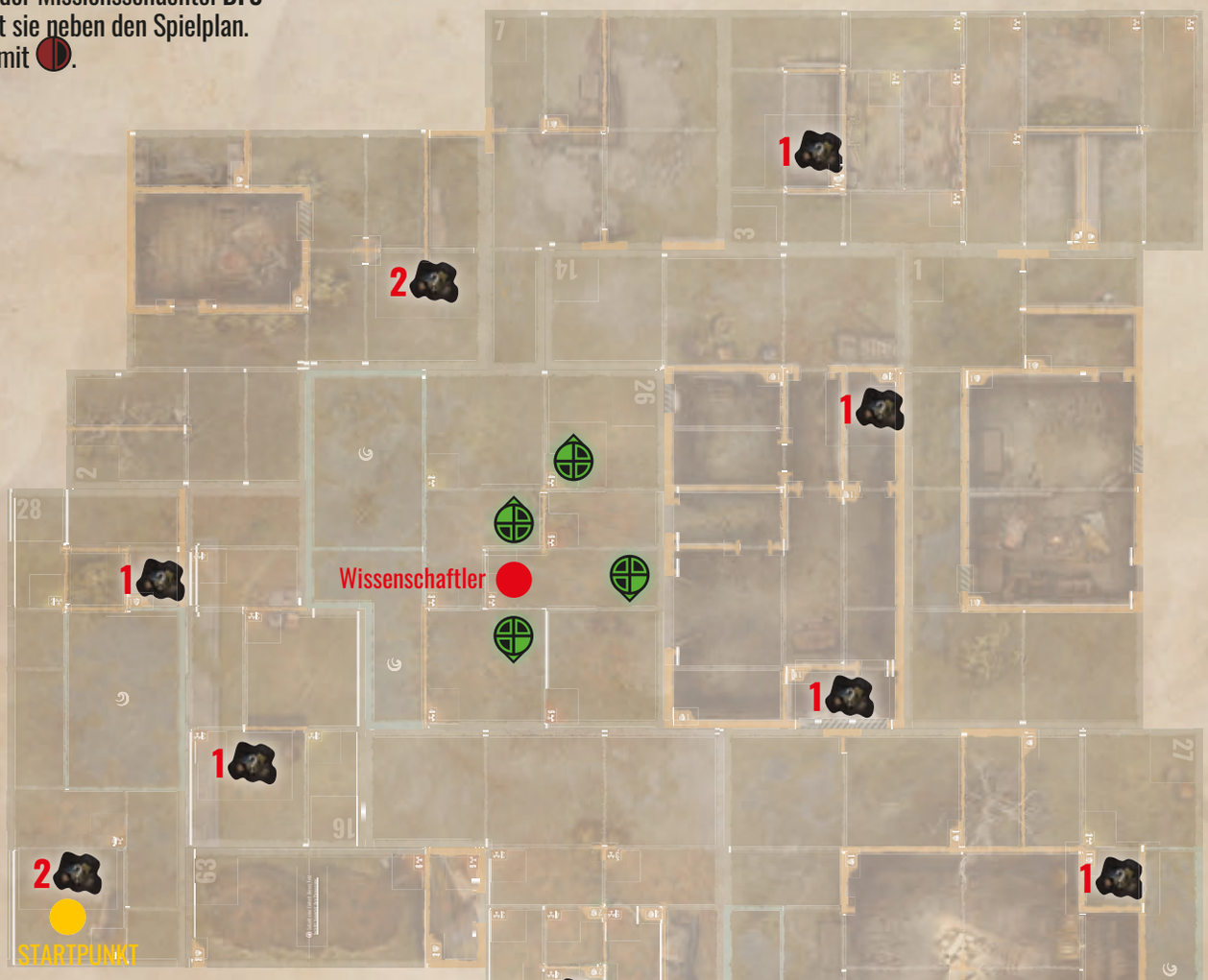
Dann:

- Stapelt die Missionsereigniskarten den Nummern nach und verdeckt aufeinander, sodass **Ib** ganz oben und **VIII** ganz unten liegt. Dies ist euer Ereignisdeck.

Die Mission beginnt!
Startet die erste Runde.



Ereignisdeck



– ODER –

Das Ziel ist in Sicht
Epilog (Freiheit)

Ein Zucken geht durch die Luft und beim darauffolgenden schrillen Geräusch musst du dir die Ohren zuhalten. Du gehst in die Knie, schließt die Augen und wartest, dass es aufhört. Bald tut es das auch und lässt dich mit einem Pfeifen im Ohr sowie mehr oder weniger erträglichen Kopfschmerzen zurück. Doch als du die Augen öffnest, wird all das bedeutungslos.

Der Rand des Kordons ist verschwunden. Du siehst die Gebäude noch, weißt aber, dass die Menschheit Boden an die Zone verloren hat. Dann erscheinen auch noch neue Anomalien – so, als wollten sie jegliche Zweifel am Anwachsen der Zone ausräumen.

Die Zone ist größer und hungriger als je zuvor.

Szenariobelohnungen:

- Markiert Mission **DF3** als nicht verfügbar.

Legt alle Konsequenzkarten aus der Aufbewahrungshilfe ab.

Zieht 2 Talentmarker der Freiheit. Wählt bis zu 1 davon und weist ihn einem Stalker zu. Ihr dürft es auch lassen, falls ihr keine der gezogenen Talente haben wollt (jedes Talent im Besitz erhöht die Kosten beim Erwerb von weiteren).

Legt dann außer den Ausrüstungskarten, die von Spielern erhalten wurden, alle Missionsereignis- und Umgebungskarten wieder in die Missionsschachtel **DF3**.

Öffnet die Kampagnenmappe auf Seite **6** und führt den Missionsabschluss aus.

Epilog (Wächter)

Ein Zucken geht durch die Luft und beim darauffolgenden schrillen Geräusch musst du dir die Ohren zuhalten. Du gehst in die Knie und schließt die Augen, aber letztlich ist deine Neugier stärker als der Schmerz. Du öffnest gerade rechtzeitig wieder die Augen, um Anomalien in der Umgebung verschwinden zu sehen. Das Geräusch verstummt und hinterlässt ein Pfeifen in deinen Ohren. Die Luft wirkt frischer und riecht angenehmer, die Sonne auf deiner Haut scheint wärmer. Du siehst das Gerät an und erkennst, dass es funktioniert hat.

Ein kleiner Teil der Zone ist verschwunden und hat der echten Welt Platz gemacht.

Szenariobelohnungen:

- Markiert Mission **DF3** als nicht verfügbar.

Legt alle Konsequenzkarten aus der Aufbewahrungshilfe ab.

Zieht 2 Talentmarker der Wächter. Wählt bis zu 1 davon und weist ihn einem Stalker zu. Ihr dürft es auch lassen, falls ihr keine der gezogenen Talente haben wollt (jedes Talent im Besitz erhöht die Kosten beim Erwerb von weiteren).

Legt dann außer den Ausrüstungskarten, die von Spielern erhalten wurden, alle Missionsereignis- und Umgebungskarten wieder in die Missionsschachtel **DF3**.

Öffnet die Kampagnenmappe auf Seite **6** und führt den Missionsabschluss aus.

Missionsabschluss

Mission DF1 „Zwischen den Stühlen”

- Legt alle Missionsereigniskarten wieder in die Schachtel: **I, II, III, IV** und **V**.
- Legt alle Umgebungskarten wieder in die Schachtel: **DF1-01**, **DF1-02**, **DF1-03**, **DF1-04**, **DF1-05**, **DF1-06**, **DF1-07**, **DF1-08**, **DF1-09**, **DF1-10**, **DF1-11**, **DF1-12**, **DF1-13**, **DF1-14**, **DF1-15** und **DF1-16**.
- Legt die Gegnerkarten „Wächtersoldat”, „Freiheitskämpfer”, „Kulak” und „Mischa” wieder in die Schachtel.
- Jeder Stalker darf jetzt beliebig viele Ausrüstungskarten nach Wahl für ihren ₹ -Wert verkaufen.
- Öffnet die Kampagnenmappe auf Seite **6** und führt den Missionsabschluss au.

Mission DF2 „Im Dunkeln tappen”

- Legt alle Missionsereigniskarten wieder in die Schachtel: **I, II, III, IV** und **V**.
- Legt alle Umgebungskarten wieder in die Schachtel: **DF2-01**, **DF2-02**, **DF2-02**, **DF2-02**, **DF2-03**, **DF2-04**, **DF2-05**, **DF2-06**, **DF2-07**, **DF2-08**, **DF2-09**, **DF2-10**, **DF2-11**, **DF2-12**, **DF2-13**, **DF2-14**, **DF2-15** und **DF2-16**.
- Legt die Artefaktkarte „Gedärme” wieder in die Schachtel.
- Legt die Gegnerkarte „Monolither-Aufseher” wieder in die Schachtel.
- Jeder Stalker darf jetzt beliebig viele Ausrüstungskarten nach Wahl für ihren ₹ -Wert verkaufen.
- Öffnet die Kampagnenmappe auf Seite **6** und führt den Missionsabschluss aus.

Mission DF3 „Das Ziel ist in Sicht”

- Legt alle Missionsereigniskarten wieder in die Schachtel: **Ia, Ib, II, III, IV, V, VI, VI, VII-D, VII-F** und **VIII**.
- Legt alle Umgebungskarten wieder in die Schachtel: **DF3-01**, **DF3-02**, **DF3-03**, **DF3-03**, **DF3-03**, **DF3-04**, **DF3-05**, **DF3-06**, **DF3-07**, **DF3-08**, **DF3-09**, **DF3-10**, **DF3-11**, **DF3-12** und **DF3-13**.
- Legt die Gegnerkarten „IPSF-Soldat”, „IPSF-Grenadier” und „Hubschrauber” wieder in die Schachtel.
- Falls ihr an Mission DF3 gescheitert seid und der Gegner „Kulak”/ „Mischa” noch da ist, legt ihr diese Gegnerkarte zurück in die Schachtel. Legt sie ansonsten zurück in die Missionsschachtel **DF1**.
- Falls ihr an Mission **DF3** gescheitert seid, legt 1 Monolither-/IPSF-Aufmerksamkeitsmarker zurück in die Schachtel. Legt ihn ansonsten zurück in die Missionsschachtel **DF2**.
- Jeder Stalker darf jetzt beliebig viele Ausrüstungskarten nach Wahl für ihren ₹ -Wert verkaufen.
- Öffnet die Kampagnenmappe auf Seite **6** und führt den Missionsabschluss aus.

F07

„Das Gerät? Wer weiß. Irgendwo in einem verschlossenen Teil der Anlage, wo sonst nur fiese Biester herumgeistern."

Fahrt mit dem Spiel fort.

F08

Erschöpft und außer Atem erreichst du das Lager der Freiheit und übergibst Mischa das Gerät.

„Gut", sagt er lächelnd. „Das ist also dieses Dingsbums?"

Du willst ihm gerade erzählen, was du durchgemacht hast, als ein Späher angelaufen kommt.

„Die Wächter sind in Bewegung", flüstert der Mann. „Eventuell haben sie unsere Verbündeten auf dem Weg hierher entdeckt."

„Wenn das so ist, können wir bald mit einem Angriff rechnen", konstatiert Mischa mit einem grimmigen Grinsen. „Keine Sorge – wir sind schon mit Schlimmerem klargekommen."

Falls ihr die Karte **DF1-10 (Freunde: Wächter/Freiheit)** nicht habt, nehmt sie jetzt und legt sie mit der Freiheitsseite nach oben. Sie legt eure Zugehörigkeit zu einer Fraktion fest. Dreht dann die große Überlagerungskarte mit Kulak, dem Kommandanten der Wächter, um, und legt sie mit der Gegnerseite nach oben neben die Gegnerkarte „Wächtersoldat". Von jetzt an gilt ◐ sowohl für Kulak als auch für Wächtersoldaten.

Legt alle Zufallsereignisse aus dem Missionsereignisdeck ab. Zieht Missionsereignis **III (Letzte Chance)**. Das ist jetzt euer aktives Missionsereignis.

Lest Handlung **F05**.

F09

Als die ersten Gestalten erscheinen, wünschst du dir einen Moment lang, du hättest die Wächter erledigt. Schon bald bleibt jedoch keine Zeit mehr für reumütige Gedanken. Die Wächtersoldaten stürmen das Lager der Freiheit mit erbarmungsloser Entschlossenheit. Kugeln pfeifen durch die Luft, explodierende Granaten lassen die Erde erzittern. Eine vernichtende Niederlage scheint unausweichlich.

Entfernt Folgendes aus dem Spiel:

- Kontaktkarte **C47 (Zirka)**,
- 1 zufälligen Waffentyp der Freiheit (alle Karten, auch die von Stalkern erhaltenen),
- 1 zufälligen Monturtyp der Freiheit (alle Karten, auch die von Stalkern erhaltenen),
- Die Konsequenzkarte „Vorbereitung eines Hinterhalts".

Zieht 1 Konsequenz und legt sie in die Aufbewahrungshilfe. Den Effekt unter „Nicht ausgeführt" führt ihr nicht aus.

Geht zurück zur Kampagnenmappe.

F10

Das Gelände kennt keine Gnade. Keine Senken, Baumstümpfe, vergessene Truhen oder Mauern. Jede Bewegung fällt auf und so bist du wenig überrascht, als du Wachen aufgeregt rufen hörst.

Zahlreiche Kugeln pfeifen durch die Stille. Das Entsetzen packt dich und du läufst wie von der Tarantel gestochen. Du spürst einen heißen Aufprall in deiner Schulter. Das Adrenalin unterdrückt zwar den Schmerz, aber du weißt, dass du getroffen wurdest.

Ein beliebiger Stalker verliert die Hälfte seiner maximalen TP (aufgerundet).

Geht zurück zur Kampagnenmappe.

F11

Lager der Freiheit

Du hast dich entschieden, dich der Freiheit anzuschließen. Dies eröffnet euch neue Chancen, bringt aber auch Gefahren mit sich.

Führt jetzt folgende Aufbauschritte durch:

- Tauscht die Seite mit Kontakten aus der Kampagnenmappe gegen die Seite des Lagers der Freiheit. Diese umfasst neue Anweisungen und teilt die Aufbewahrungshilfe in drei Reihen auf:
  - Konsequenzen – Verschiedene Ereignisse, die sich auf eure Zonenerkundung auswirken und neue Gelegenheiten oder Einschränkungen mit sich bringen.
  - Freiheitskontakte – Drei Kontakte, die euch ab jetzt immer zur Verfügung stehen.
  - Neutrale Kontakte – Es bleiben drei Plätze für Kontakte außerhalb der Freiheit verfügbar.
- Entfernt alle Kontakte aus der Aufbewahrungshilfe und legt sie in euer Lager.
- Nehmt 3 Freiheit-Kontaktkarten: **C45 (Freiheitsschmuggler)**, **C46 (Freiheitsmentor)** und **C47 (Zirka)**. Platziert sie in der mittleren Reihe der Aufbewahrungshilfe.
- Nehmt alle Freiheit-Konsequenzen, mischt sie, zieht 1 und platziert sie in der oberen Reihe der Aufbewahrungshilfe.
- Zieht 2 Talentmarker der Freiheit. Wählt bis zu 1 davon und weist ihn einem Stalker zu. Ihr dürft es auch lassen, falls ihr keine der gezogenen Talente haben wollt (jedes Talent im Besitz erhöht die Kosten beim Erwerb von weiteren).

Öffnet die Kampagnenmappe auf Seite **6** und führt den Missionsabschluss aus.

F12

Mischa beäugt dein Geschenk mit einem leisen Pfeifen.

„Das wird viel bewirken", konstatiert er. „Sehr viel. Ist dir klar, dass du gerade ein paar sehr gute Freunde bei der Freiheit gefunden hast?"

Er reibt sich mit funkelnden Augen die Hände.

„Das werden unsere Verletzten nicht so schnell vergessen. Und weißt du was? Gleich nehmen wir diese Tunichtgute bei den Wächtern auseinander!"

Falls ihr die Karte **DF1-10 (Freunde: Wächter/Freiheit)** nicht habt, nehmt sie jetzt und legt sie mit der Freiheitsseite nach oben neben den Spielplan. Dreht dann die Karte **DF1-01a (Missionsziel)** und die große Überlagerungskarte mit Kulak, dem Kommandanten der Wächter, um, und legt sie mit Kulaks Gegnerseite nach oben neben die Gegnerkarte „Wächtersoldat". Von jetzt an gilt ◐ sowohl für Kulak als auch für Wächtersoldaten.

Fahrt mit dem Spiel fort.

Überlebenschancen."

Er gestattet sich ein schwaches Lächeln.

„Und wir kämpfen jetzt wie der Teufel. Die Dreckskerle von der Freiheit tun mir schon fast leid."

Falls ihr die Karte **DF1-10 (Freunde: Wächter/Freiheit)** nicht habt, nehmt sie jetzt und legt sie mit der Wächterseite nach oben neben den Spielplan. Dreht dann die Karte **DF1-01a (Missionsziel)** und die große Überlagerungskarte mit Mischa, dem Anführer der Freiheit, um, und legt sie mit Mischas Gegnerseite nach oben neben die Gegnerkarte „Freiheitskämpfer". Von jetzt an gilt sowohl für Mischa als auch für Freiheitskämpfer.

Fahrt mit dem Spiel fort.

F01

„Hey." Mischa, Anführer der Freiheit, schüttelt dir die Hände und umarmt dich. „Das hast du toll gemacht da draußen. Setz dich. Magst du dir was Starkes hinter die Binde gießen?"

Er wartet gar nicht auf eine Antwort, sondern schenkt mehrere Schnapsgläser ein und leert eins davon.

Na, was ist?

» **Klar** – Verringert eure Strahlungsdosis um 6, legt 1 ab und lest weiter.
» **Nein** – Lest einfach weiter.

„Du fragst dich bestimmt, was wir hier treiben. Das ist auch gar kein Geheimnis. Wir suchen etwas. Wir nennen es ‚das Gerät', weil wir kein besseres Wort dafür haben. Jedenfalls müssen wir es besorgen. Und wir brauchen den Typen, der es bedienen kann – so einen Hochintellektuellen, der hier irgendwo rumläuft. Wir sollten eigentlich schon wieder auf dem Weg zurück sein, aber die Wächter haben uns einen Strich durch die Rechnung gemacht."

Er nimmt einen Schluck aus der Flasche.

„Wir haben ein paar Verletzte, und die Emission hält womöglich unsere Verstärkung auf. Ich weiß nicht, ob unsere Leute durchkommen. Hast du Medikamente, mit denen du uns helfen kannst?"

Nehmt die Karte **DF1-06a**, falls ihr sie nicht habt, lest sie und legt sie neben den Spielplan.

Was möchtet ihr tun?

» **Nach der Freiheit und ihrer Weltanschauung fragen** – Lest Handlung **F02**.
» **Nach den Wächtern und ihrer Weltanschauung fragen** – Lest Handlung **F03**.
» **Nach dem Gerät fragen** – Lest Handlung **F07**.
» **Ihnen Medizin anbieten** – Legt **Medizingegenstände** ab:
  • **1/2 Stalker:** 3 Gegenstände
  • **3/4 Stalker:** 4 Gegenstände

  Lest Handlung **F12**.
» Nur wenn ihr Karte **DF1-09a (Das Gerät)** besitzt: Das Gerät zeigen – Lest Handlung **F04**.

F02

„Wir sind nicht die Bösen", sagt der Anführer mit einem breiten Grinsen. „Klar haben wir Knarren und wissen auch, wie man sie benutzt, aber wir greifen nie zuerst an. Außer wenn uns jemand so richtig aufregt, haha! Verstehst du? Jedenfalls kämpfen wir nicht gegen die Zone an, sondern wehren uns nur gegen ihre Monster. Wir passen uns an, machen sie uns untertan und schöpfen sogar einen Nutzen daraus. Und ob du es glaubst oder nicht, das macht uns glücklich."

Fahrt mit dem Spiel fort.

F03

„Wächter? Diese Scheißkerle. Für wen halten die sich eigentlich? Was gibt denen das Recht, über die Zone zu entscheiden? Welcher Teufel reitet die, dass sie glauben, hier kann nur Böses gedeihen? Uns geht es hier gut, und wir brauchen keine Faschistendeppen, die es uns ausreden wollen, weil sie einer Gehirnwäsche unterzogen wurden. Wir nennen uns nicht ohne Grund die Freiheit. Wer mir sagen will, wie ich zu leben habe, oder mir meine Zone wegnehmen will, tut das nur über meine Leiche."

Fahrt mit dem Spiel fort.

F04

„Du hast das Ding? Toll. Tun wir uns doch zusammen!"

Entscheidet euch:

» **Auf gar keinen Fall, das müssen wir uns erst noch überlegen** – Lest Handlung **F06**.
» **Ja, gehen wir es gemeinsam an** – Lest weiter:

  Falls Missionsereignis **III** sich noch im Ereignisdeck befindet, lest Handlung **F08**.

  Lest ansonsten Handlung **F05**.

F05

Das Chaos in der Zone wird immer nur größer. Plötzlich erscheint die Chimäre wie aus dem Nichts. Blind vor Wut und Hunger springt sie Mischa an und hält ihn am Boden fest.

„Bring das Gerät ins Lager", presst er noch hervor. „Dafür zahlen …"

Das Monster reißt ihm den Kopf ab und sein Blut spritzt. Du gehst einen Schritt zurück. Zahlen … Der meinte hoffentlich mit Geld? Dem sollte ich nachgehen. Ich werde das komische Ding ins Lager bringen!

Zieht die Gegnerkarte „Chimäre", falls ihr sie nicht habt, und legt sie neben den Spielplan. Markiert sie mit 2.

Nehmt 1 Chimären-Aufsteller und stellt ihn auf eins der Felder, die eurem am nächsten sind.

Falls ihr die Karte **DF1-08b (Verwundete Chimäre)** habt, legt -1 und 1 auf die Chimäre und legt die Karte **DF1-08b** ab.

Legt die Karten **DF1-01**, **DF1-07a** und **DF1-11a** ab.

Legt **DF1-12a** auf den Spielplan und dreht die Karte **DF1-09a (Das Gerät)** um.

Dreht die großen Überlagerungskarten um, die auf dem Spielplan verbleiben. Legt Figur und Gegnerkarte für Mischa ab und legt die Gegnerkarte „Kulak" neben die Gegnerkarte „Wächtersoldat", insofern noch nicht geschehen. Ab jetzt gilt sowohl für Kulak als auch für Wächtersoldaten.

Setzt das Spiel fort.

F06

„Na gut, aber lass dir nicht zu viel Zeit, ja? Bei den Wächtern setzt du aufs falsche Pferd."

Fahrt mit dem Spiel fort.

Chimäre) habt, legt -1 und 1 auf die Chimäre und legt die Karte **DF1-08b** ab.

Legt die Karten **DF1-01**, **DF1-07a** und **DF1-11a** ab.

Legt **DF1-12a** auf den Spielplan und dreht die Karte **DF1-09a (Das Gerät)** um.

Dreht die großen Überlagerungskarten um, die auf dem Spielplan verbleiben. Legt Figur und Gegnerkarte für Kulak ab und legt die Gegnerkarte „Mischa" neben die Gegnerkarte „Freiheitskämpfer", insofern noch nicht geschehen. Ab jetzt gilt sowohl für Mischa als auch für Freiheitskämpfer.

Setzt das Spiel fort.

D06

Glaubst du wirklich, dass diese Spinner von der Freiheit deine Zeit verdient haben? Entscheid dich mal!

Fahrt mit dem Spiel fort.

D07

„Niemand kann genau bestimmen, wo das Gerät ist? Wir rechnen damit, dass es im nicht zugänglichen, schädlingsverseuchten Teil der Anlage ist."

Fahrt mit dem Spiel fort.

D08

Du hast dir größte Mühe gegeben, um das Gerät gefahrlos ins Lager der Wächter zu tragen. Du übergibst es Kulak und seufzt erleichtert auf, aber dieser Gemütszustand ist von kurzer Dauer.

„Bei der Freiheit tut sich etwas!", meldet ein Späher.

„Verdammt." Kulak sieht dich an. „Eventuell haben sie dich beim Transport des Geräts entdeckt. Dann könnten sie jeden Moment aktiv werden!"

Falls ihr die Karte **DF1-10 (Freunde: Wächter/Freiheit)** nicht habt, nehmt sie jetzt und legt sie mit der Wächterseite nach oben. Sie legt eure Zugehörigkeit zu einer Fraktion fest. Dreht dann die große Überlagerungskarte mit Mischa, dem Anführer der Freiheit, um, und legt sie mit der Gegnerseite nach oben neben die Gegnerkarte „Freiheitskämpfer". Von jetzt an gilt sowohl für Mischa als auch für Freiheitskämpfer.

Legt alle Zufallsereignisse aus dem Missionsereignisdeck ab. Zieht Missionsereignis **III (Letzte Chance)**. Das ist jetzt euer aktives Missionsereignis.

Lest Handlung **D05**.

D09

Die Soldaten der Freiheit tauchen plötzlich auf und greifen in einem Kugelhagel an. Das Lager der Wächter wird zu einer Hölle aus Blut und Explosionen. Die Wächtersoldaten tun ihr Bestes, um den Angriff zurückzuschlagen, sind aber unkoordiniert – es wirkt, als hätten ihre Anführer versagt. Eine Niederlage scheint nicht abwendbar.

Entfernt Folgendes aus dem Spiel:

- Kontaktkarte **C42 (Wächter-Grünschnabel)**,
- 1 zufälligen Waffentyp der Wächter (alle Karten, auch die von Stalkern erhaltenen),
- 1 zufälligen Monturtyp der Wächter (alle Karten, auch die von Stalkern erhaltenen),
- Die Konsequenzkarte „Kampf mit der Freiheit".

Zieht 1 Konsequenz und legt sie in die Aufbewahrungshilfe. Den Effekt unter „Nicht ausgeführt" führt ihr nicht aus.

Geht zurück zur Kampagnenmappe.

D10

Irgendwann tritt immer jemand daneben. Dein Stiefel streift eine vor langer Zeit zurückgelassene Glasflasche. Sie fällt um, rollt und macht dabei einen Lärm, der die Toten erwecken könnte. Du hörst Soldaten rufen, die davon aufmerksam geworden sind, und das Blut gefriert dir in den Adern.

Du rennst durch den Kugelhagel, als wäre der Leibhaftige hinter dir her. Panik macht sich breit und du merkst kaum, dass du Ausrüstung verlierst. Egal – nichts wie weg hier!

Wählt eine eurer Waffen zufällig aus und legt sie ab.

Geht zurück zur Kampagnenmappe.

D11

Lager der Wächter

Du hast dich entschieden, dich den Wächtern anzuschließen. Dies eröffnet dir neue Chancen, bringt aber auch Gefahren mit sich.

Führt jetzt folgende Aufbauschritte durch:

- Tauscht die Seite mit Kontakten aus der Kampagnenmappe gegen die Seite des Lagers der Wächter. Diese umfasst neue Anweisungen und teilt die Aufbewahrungshilfe in drei Reihen auf:
  - Konsequenzen – Verschiedene Ereignisse, die sich auf eure Zonenerkundung auswirken und neue Gelegenheiten oder Einschränkungen mit sich bringen.
  - Wächterkontakte – Drei Kontakte, die euch ab jetzt immer zur Verfügung stehen.
  - Neutrale Kontakte – Es bleiben drei Plätze für Kontakte außerhalb der Wächter verfügbar.
- Entfernt alle Kontakte aus der Aufbewahrungshilfe und legt sie in euer Lager.
- Nehmt 3 Wächter-Kontaktkarten: **C40 (Wächter-Quartiermeister)**, **C41 (Wächter-Ausbilder)** und **C42 (Wächter-Grünschnabel)**. Platziert sie in der mittleren Reihe der Aufbewahrungshilfe.
- Falls ihr über die Kontaktkarte **C04 (Vierauge)** verfügt, entfernt sie aus dem Spiel.
- Befindet sich der Aufkleber für einen Artefaktschmuggler-Kontakt auf der Zonenkarte, markiert ihr ihn als nicht verfügbar.
- Nehmt alle Wächter-Konsequenzen, mischt sie, zieht 1 und platziert sie in der oberen Reihe der Aufbewahrungshilfe.
- Zieht 2 Talentmarker der Wächter. Wählt bis zu 1 davon und weist ihn einem Stalker zu. Ihr dürft es auch lassen, falls ihr keine der gezogenen Talente haben wollt (jedes Talent im Besitz erhöht die Kosten beim Erwerb von weiteren).

Öffnet die Kampagnenmappe auf Seite **6** und führt den Missionsabschluss aus.

D12

Kulak überprüft die Medikamente und nickt. Dann wendet er sich dir zu und streckt die Hand aus.

„Das ist ein großzügiges Geschenk", sagt er mit ernster Stimme. „Verbündete wie du machen den Leuten Mut. Jetzt haben die Verletzten bessere

Handlungsbuch

D01

Kulak, Kommandant der Wächter, drückt dir die Hand und sieht dir in die Augen. „Du bist gerade rechtzeitig gekommen", sagt er, und zuckt zusammen. „Ziemliches Chaos, was? Hör zu, wir sitzen hier etwas in der Bredouille. Wir sind im Einsatz, um ein Objekt ausfindig zu machen, das den Codenamen ‚das Gerät' trägt. Diese Mission ist nicht nur für unsere Fraktion, sondern für die ganze Zone von höchster Bedeutung! Leider scheinen die Dreckskerle von der Freiheit aber genau dasselbe zu suchen. Wir haben einige Verletzte und …"

Er seufzt und reibt sich die Stirn.

„Verstärkung ist unterwegs, aber bei der Emission kann man nicht sagen, wie schnell sie es herschaffen werden. Wir wären dir für deine Hilfe sehr dankbar. Hast du Medikamente, auf die du verzichten kannst?"

Nehmt die Karte **DF1-06a**, falls ihr sie nicht habt, lest sie und legt sie neben den Spielplan.

Was möchtet ihr tun?

» **Nach den Wächtern und ihrer Weltanschauung fragen** – Lest Handlung **D02**.

» **Nach der Freiheit und ihrer Weltanschauung fragen** – Lest Handlung **D03**.

» **Nach dem Gerät fragen** – Lest Handlung **D07**.

» **Ihnen Medizin anbieten** – Legt **Medizingegenstände** ab:

- **1/2 Stalker:** 3 Gegenstände
- **3/4 Stalker:** 4 Gegenstände

Lest Handlung **D12**.

» **Nur wenn ihr Karte DF1-09a (Das Gerät) besitzt: Das Gerät zeigen** – Lest Handlung **D04**.

D02

„Wir sind die, die den Ernst der Lage begriffen haben und verstehen, wie unheimlich die Zone ist. Das hier ist ein Krebsgeschwür am Gewebe unseres Planeten. Was hier entstanden ist, hat den Tod verdient – einschließlich der Wahnsinnigen, die sich hier ‚zu Hause' fühlen oder sich die unheiligen Ressourcen zunutze machen wollen. So etwas dürfen wir nicht dulden. Wir werden seine Ausbreitung verhindern."

Fahrt mit dem Spiel fort.

D03

„Ich kann diese stinkenden Ratten von der Freiheit bis hierher riechen", schnaubt der Wächterkommandant. „Nicht zu fassen, dass sie es auf dasselbe Ding abgesehen haben. Ich kann mir gar nicht ausmalen, wozu sie damit imstande wären. Freiheit … selbst der Name ihrer Fraktion ist der blanke Hohn. Sie wollen doch gar keine Freiheit, sondern Anarchie, Chaos, Zerstörung! Die sind das Schlimmste, was der Zone passieren könnte. Schlimmer noch als die Mutanten, weil sie ganz bewusst und willentlich das Böse verbreiten!"

Fahrt mit dem Spiel fort.

D04

„Ah? Es entspricht der Beschreibung? Gut! Dann werden wir es sicherstellen. Bist du damit einverstanden?"

Entscheidet euch:

» **Auf gar keinen Fall, das müssen wir uns erst noch überlegen** – Lest Handlung **D06**.

» **Ja, lasst uns das gemeinsam schaffen** – Falls Missionsereignis **III** sich noch im Ereignisdeck befindet, lest Handlung **D08**. Lest ansonsten Handlung **D05**.

D05

Plötzlich taucht die Chimäre auf, die der Duft von Menschenfleisch angelockt hat. Sie rast in einem Wirbel aus Muskeln und Klauen auf euch zu. Kulak flucht und eröffnet das Feuer.

„Bring das Gerät ins Lager", brüllt er. „Dafür wirst du be–"

Sein grenzenloser Mut mündet in einem tödlichen Fehler. Die Chimäre springt Kulak an und er stirbt in einer Explosion aus Blut und zerfetztem Fleisch.

Was er wohl noch sagen wollte? Du wirst dafür … belohnt? Klingt plausibel genug, um es zu versuchen.

Zieht die Gegnerkarte „Chimäre", falls ihr sie nicht habt, und legt sie neben den Spielplan. Markiert sie mit 2.

Nehmt 1 Chimären-Aufsteller und stellt ihn auf eins der Felder, die eurem am nächsten sind.

Falls ihr die Karte **DF1-08b (Verwundete**